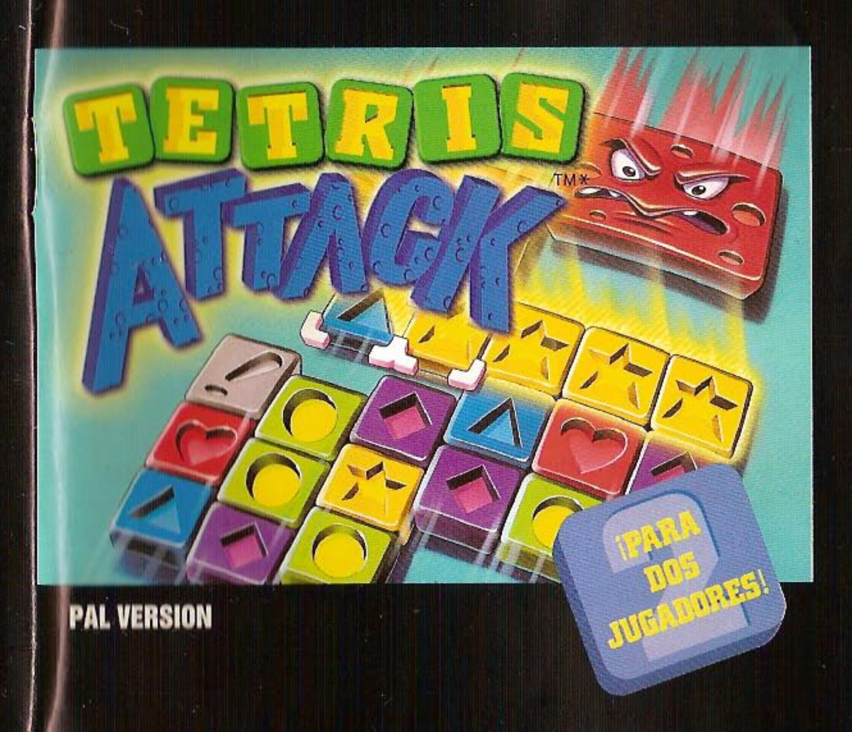


NINTENDO ESPAÑA, S.A.
P° de la Castellana, 39, 28046 MADRID

SNSP-AYLP-ESP

Nintendo®



PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO® SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.



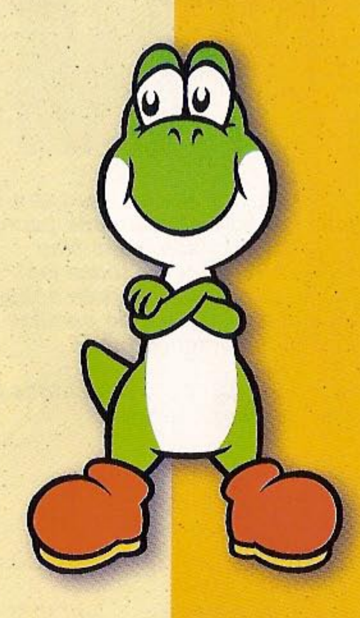
Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por adquirir el cartucho TETRIS ATTACK™* para tu Super Nintendo Entertainment System™.

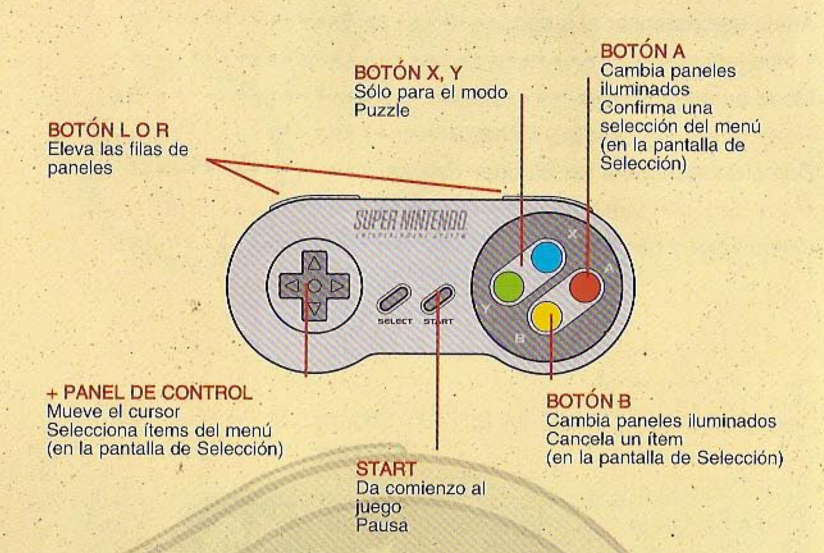
Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalo para futuras consultas.



ÍNDICE



FUNCIONES DEL MANDO DE CONTROL



** Según pasa el tiempo, se van añadiendo automáticamente paneles al fondo de la pantalla, y las filas aumentan. Si superas todas las jugadas en pantalla, podrás añadir manualmente una fila de paneles pulsando los botones L o R.*

** Esta regla es válida para todos los juegos de Tetris Attack.*

ANTES DE COMENZAR EL JUEGO

Introduce el cartucho en tu Super Nintendo Entertainment System y pon el botón POWER en la posición ON. Cuando aparezca en la pantalla del título, pulsa START para comenzar a jugar. Si no pulsas START, comenzará una demo del juego. Pulsa cualquier botón para volver a la pantalla del título. Cuando estés en la pantalla del título, pulsa cualquier botón, y aparecerá la pantalla de Selección (*Select*).

OPCIONES DE LA PANTALLA SELECCIÓN



1 JUGADOR

Hay 5 modos distintos para un jugador. Para más información de estos modos, ver página 6 "MODO PARA UN JUGADOR".

2 JUGADORES

Hay 2 modos distintos para 2 jugadores. Para más información ver página 16 "MODO PARA 2 JUGADORES".

CÓMO JUGAR

Hay varias lecciones. Todas te enseñarán las reglas básicas de Tetris Attack.

CÓMO MEJORAR

Más lecciones, con técnicas avanzadas como Reacciones en Cadena y Combos.

CÓMO JUGAR

Tetris Attack en un juego de Puzzle en el que tendrás que reorganizar el orden de un montón de paneles, con el fin de hacerlos desaparecer. Según se vaya elevando el montón de paneles, cambia de posición dos filas horizontales que estén juntas. Si sitúas al menos 3 filas o columnas idénticas, juntas, éstas desaparecerán. Si el montón de paneles toca la parte superior de la pantalla, el juego terminará.



Por ejemplo, después de situar el cursor y pulsar el botón B, los paneles seleccionados cambiarán de posición. Cuando los tres ★ paneles se alinean verticalmente, esa columna de paneles desaparece. Todos los paneles que se hayan quedado por encima, caerán en los huecos dejados por los paneles desaparecidos.

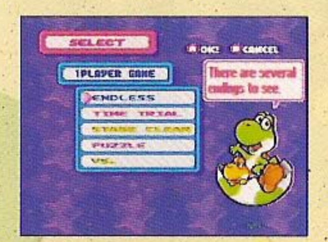


Después, cuando la mitad del cursor selecciona un espacio vacío, el panel y el espacio vacío se cambian de posición. Después del cambio, si hay algún espacio vacío debajo del panel, éste caerá. Los paneles no se pueden cambiar de posición verticalmente, sólo horizontalmente; Sin embargo, si los cambias ingeniosamente con espacios vacíos, podrás obtener los mismos resultados.



MODOS PARA 1 JUGADOR

Para elegir cualquiera de los cinco modos de juego para un jugador, selecciona 1 PLAYER GAME en la pantalla de selección.



Cuando estés jugando a los modos de juego ENDLESS, TIME TRIAL o VS., deberás establecer tu mismo los niveles antes de empezar. (En el modo VS. sólo puedes establecer el nivel GAME LV.).

SPEED LV.
Este nivel determina la rapidez con que se irá elevando el montón de paneles.



GAME LV.
Este nivel cambiará la velocidad con que desaparecen o caen los paneles. En el modo ENDLESS, también cambiará el número de paneles con que empiezas.

ENDLESS

En este modo, el juego continúa hasta que el montón de paneles llega al techo de la pantalla. Según vaya pasando el tiempo, se incrementará gradualmente la velocidad con que se irán amontonando los paneles. Antes de comenzar un juego, deberás elegir Mascota. El personaje que elijas por mascota determinará los fondos y la música de tu partida.

TIME TRIAL

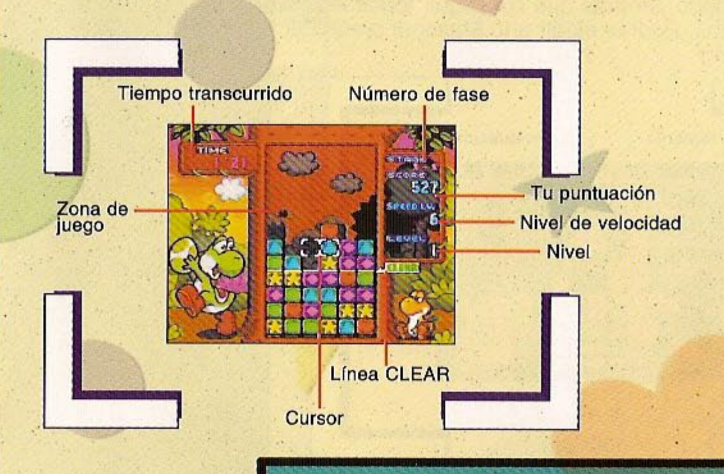
En este modo, tendrás que conseguir todos los puntos que puedas en dos minutos. Podrás elegir a tu Mascota preferida, igual en el modo ENDLESS.





STAGE CLEAR

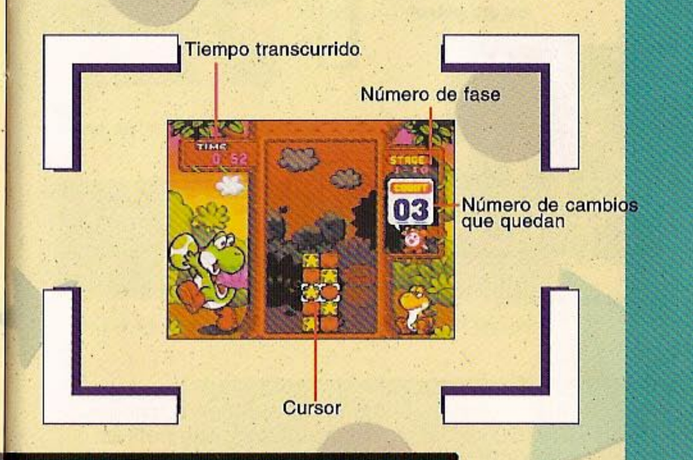
En este modo, el objetivo es hacer desaparecer todos los paneles por encima de la línea CLEAR. Cuando comiences la fase, no verás esa línea, pero aparecerá según vayas eliminando paneles. Conforme vayas avanzando, la velocidad a la que crece la pila aumentará. Después de completar cada pantalla, se mostrará una clave (*password*). Si apuntas tu clave la podrás utilizar más tarde para recomenzar el juego donde lo dejaste.



PUZZLE

En este modo, deberás eliminar todos los paneles en la pantalla con un número limitado de cambios. Cada vez que completes una fase, aparecerá una Clave. Si apuntas tu clave y la introduces más tarde, podrás seguir tu partida desde donde la dejaste.

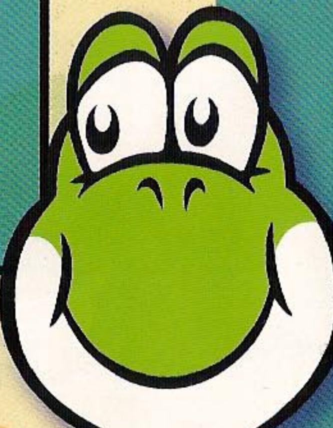
Si pulsas el Botón X o Y, podrás cancelar el último cambio que hayas hecho. Púlsalos simultáneamente para comenzar de nuevo el Puzzle que estabas jugando.



INTRODUCIR CLAVE

Cada vez que termines una fase en los modos STAGE CLEAR, PUZZLE o VS., aparecerá una clave de 8 dígitos. Para continuar jugando, selecciona el mismo modo, y elige CLAVE (*PASSWORD*). Cuando aparezca la pantalla de introducir Clave, introduce tu Clave.

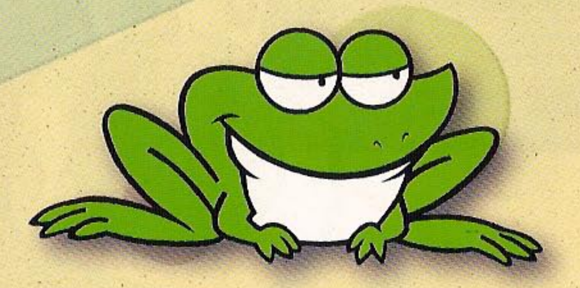






VS. (CONTRA EL ORDENADOR)

El modo VS. se juega contra un oponente. Cuando se juega en forma de 1 PLAYER GAME (para 1 jugador), competirás contra el ordenador (CPU). Si el montón de paneles de tu oponente llega al techo de la pantalla antes que el tuyo, habrás ganado.



Hay tres formas de atacar a tu oponente: Elimina una fila de Paneles de Choque (llevan el indicativo (!)), y termina con Reacciones en Cadena o Combos.



Esto es un Panel de Choque.

(Para más información ver "Reacciones en Cadena y Combos" en la página siguiente)



Bloque Basura causado por una Reacción en Cadena.



Bloque Basura causado por un Combo.



Bloque Choque causado por la eliminación de Paneles de Choque.

Cuando completas una Reacción en Cadena o un Combo, los Bloques Basura caerán en el campo de juego de tu oponente.

REACCIONES EN CADENA Y COMBOS

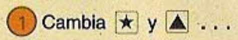
Sólo son necesarios 3 paneles iguales y juntos para hacerlos desaparecer. Sin embargo, si tienes 4 paneles o más juntos, o consigues que al eliminar una fila se elimine otra, conseguirás grandes ventajas.

REACCIONES EN CADENA

Una Cadena (eliminar con una reacción en cadena) ocurre cuando los bloques de encima de tu fila eliminada, se eliminan también al caer.

Ejemplo de una Reacción en Cadena x3




1 Cambia ★ y ▲ . . .



2 y ▲ desaparecerá.



3 Luego ◆ cae y desaparece



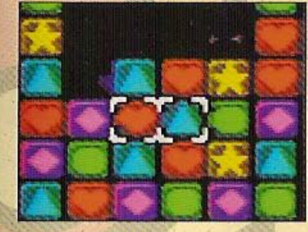
4 Cuando ● cae, también desaparece.

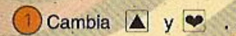


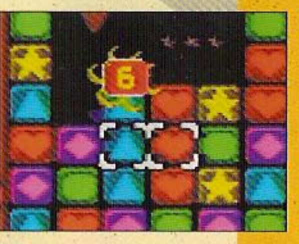
COMBOS

Los Combos (forma de eliminar paneles, combinada) ocurren cuando eliminas simultáneamente 4 o más paneles. Las filas que se eliminan pueden ser todas iguales, o de múltiples tipos.

Ejemplo de 6 paneles eliminados simultáneamente.




1 Cambia ▲ y ♥ . . .



2 y las 2 filas de ♥ y ▲ desaparecerán simultáneamente.



CÓMO ENFRENTARSE A LOS BLOQUES BASURA

No podrás ni eliminar ni mover los Bloque Basura. Sólo los podrás ir bajando de nivel, eliminando los paneles sobre los que reposan.

¿Cómo enfrentarse a los Bloques Basura?

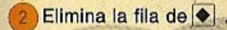
Muy simple, sólo tendrás que eliminar la fila de Paneles sobre los que reposan los Bloques Basura. Entonces los Bloques Basura se convertirán en paneles. Una vez transformados, los podrás eliminar normalmente.



1 El Bloque Basura descansa sobre el ◆ .

** Cuando eliminas un Bloque Basura, si otro de un color parecido lo toca, se transformarán juntos; Sin embargo, si es de un color diferente, no se verá afectado. Además, en aquellos bloques que tienen dos o más niveles (de ancho), sólo el nivel inferior se transformará. Repite el proceso para transformar cada nivel hasta que el Bloque entero quede eliminado.*





2 Elimina la fila de ◆ .



3 El Bloque Basura se transforma en panel.



MODOS PARA DOS JUGADORES



Si seleccionas 2 PLAYER GAME en la pantalla de selección (*Select*), verás que hay dos modos a elegir.

Cuando hayas seleccionado el modo de juego, tendrás que asignar los niveles para los dos jugadores. Se pueden establecer los criterios de cada jugador, de forma separada. Esto resulta útil cuando quieras dar distintas habilidades a los jugadores.

LV. ASIGNAR NIVEL (*SET LEVEL*)

Aquí se cambia la velocidad a la que caen y se elevan los paneles. También afecta al número de paneles con que empiezas a jugar.

HANDICAP

Con el propósito de añadir handicaps, sólo en el modo TIME TRIAL, los puntos que selecciones aquí, se añadirán a la puntuación final del jugador.

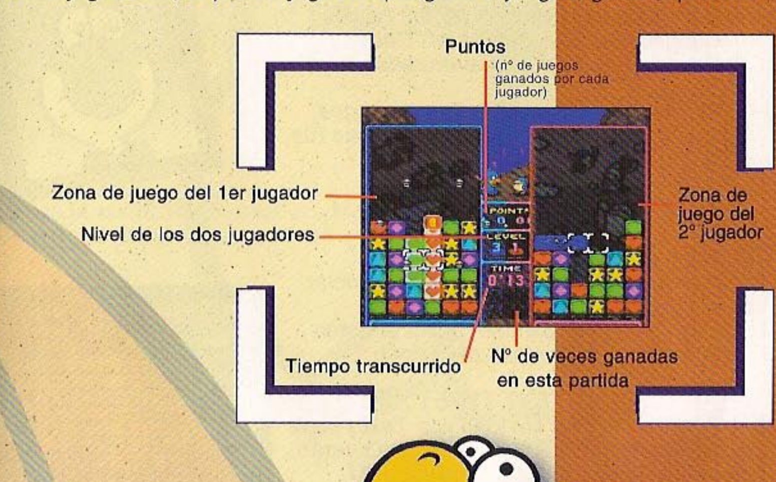


TIME TRIAL

Este modo se juega de la misma forma que en el modo de 1 jugador. En este modo los dos jugadores compiten para ver quien puntúa más en dos minutos. No caerá ningún Bloque Basura en el modo TIME TRIAL.

VS. (CONTRA EL 2°JUGADOR)

En el modo VS. para 2 jugadores, atacarás a tu oponente utilizando los Paneles de Choque, las Reacciones en Cadena o los Combos. Este modo se juega igual que en el modo para 1 jugador. En el modo VS. 2 jugadores, el primer jugador que gane 2 juegos, gana la partida.



** El personaje que elijas como Mascota, determina los fondos y la música. No hay ninguna ventaja ni desventaja asociada con la elección de la Mascota.*

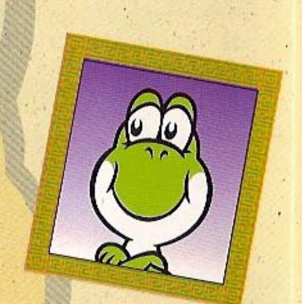
** Para borrar la tabla de puntuaciones, tendrás que elegir un modo distinto, o poner el interruptor en la posición OFF.*



CÓMO JUGAR Y CÓMO MEJORAR

Selecciona cualquiera de los modos a elegir en la pantalla SELECT, y te enseñaré a jugar. Mis lecciones incluyen las reglas básicas de cómo jugar, las Reacciones en Cadena, los Combos y otras técnicas avanzadas.

Soy un profesor muy minucioso, así que, ¡presta atención y verás como mejoras tus habilidades!



MODO OPCIÓN

Si utilizas el Modo Opción, podrás cambiar varias opciones. Después de haber realizado cualquier cambio, pulsa el botón B, y volverás a la pantalla de Select.



TIPO DE TEXTO (*TEXT TYPE*)

El botón de Tipo de Texto (*Type Text*) tiene dos posiciones, ENG y JPN. En ENG verás el texto en Inglés. Si lo cambias a JPN, aparecerá el texto en Japonés.

MATCH POINTS

Este botón te permite seleccionar el número de juegos que hay que ganar para terminar una partida en el modo VS. Selecciona un punto o dos.

TEST DE SONIDO Y TEST DE MÚSICA

Estas dos opciones funcionan de forma parecida. Utiliza ◀ y ▶ en el +Panel de Control para seleccionar el efecto de sonido o la música que prefieras, y luego pulsa el botón A para que comience.

PERSONAJE

Si eliges esta opción, podrás ver la historia de cada uno de los personajes del juego. Utiliza ◀ y ▶ en el +Panel de control, para elegir un número, y entonces pulsa el botón A para verlo.

OPCIÓN CPU

Cuando selecciones esta opción, aparecerá la pantalla que ves abajo. Podrás elegir encender al jugador CPU para uno de los jugadores, o para los dos. También podrás seleccionar el nivel de habilidad que tenga el jugador CPU. Tienes 8 niveles para elegir, que van del 0 al 7. Cuánto más alto el número, mayor será la habilidad y velocidad que le des al jugador CPU.



MARK

Cuando la señal MARK esté en posición encendida (*ON*), habrá un efecto de transparencia que hará que la marca sea menos visible.


Marca en ON


Marca en OFF



PRECAUCION

Este cartucho Nintendo no ha sido diseñado para utilizar con ningún accesorio que altere el juego. El uso de este tipo de accesorios anulará cualquier garantía de Nintendo. Nintendo (y/o cualquier licenciatario o distribuidor) no se responsabilizará de ninguna avería producida por la utilización de este tipo de artículos. Si el uso de estos accesorios produjera la interrupción del juego, desconéctalo cuidadosamente para evitar doblar, romper o dañar los contactos.

AVISO

La copia o duplicación de cualquier cartucho de Nintendo es ilegal y está prohibida por leyes locales, nacionales e internacionales sobre los Derechos de la Propiedad Intelectual (Incluyendo la Ley de 1988 sobre Derechos de Autor, Diseños y Patentes, y la Orden de la Comunidàd Europea de 1991 sobre la Protección Legal de programas informáticos). Las copias de seguridad no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu software. La infracción de estas normas está perseguida por la Ley.

CLUB NINTENDO

¿ Estás desesperado ?

¿ Te hás quedado atascado ?

¿ Los enemigos te hacen la vida imposible ?

¿ Necesitas algún truco infalible ?...

Cuando la duda te ronde... ya sabes,

el CLUB NINTENDO responde.

Horario de atención al público de **Lunes a Viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde** ininterrumpidamente.

¿ Por qué no telefoneas ahora? Uno de nuestros expertos estará encantado de responder a tu llamada.

NUESTRO NÚMERO DE TELÉFONO ES

(91) 319 22 44